MEGA

HIGH SEAS HAVOC

Imagine o famoso Sonic vestido de pirata. Já pensou? Caso você tenha alguma dificuldade em fazer isso, é só dar uma olhada em *High Seas Havoc*. A Data East fez um game que é a cara do famoso porco espinho, com personagem, fases e gráficos muito parecidos com o cart da Sega. Não podia dar outra: o jogo é bonito e com uma ação até que legalzinha. Defeito: é muito longo e, portanto, um pouco enjoativo. Para os fãs do gênero, o cart promete algumas horas de diversão, com direito a muitos itens escondidos, plataformas minúsculas e chefes de fase bem maiores do que você. A abertura do game vem contando a história, com gráficos muito bonitos para um jogo de 8 Mega, valendo a pena ressaltar o céu na tela título. A movimentação do personagem está bem legal também, com certos momentos cômicos. Caso você deixe Havoc algum tempo parado ele olha para você com cara de tédio, pedindo rapidamente ação.

RAIO-X

Tipo:	Ação	
Fabricante:	Data East	
Memória:	8 Megabits	
Fases:	12	
Jogadores:	1	
Dificuldade:		8
Gráficos:		8
Música/Efeitos:		7
Diversão:		8

Comandos

Todos os botões fazem com que Havoc pule. Mas é claro que existem alguns movimentos a mais. Para derrubar os inimigos existe o jeito clássico que é pular em cima deles. Pulando e apertando novamente o botão ele dá um chute muito louco. Para baixo e apertando o botão ele gira no chão, mas esse movimento só serve para passar por lugares apertados, não adiantando contra inimigos.

Cape Sealph

Aqui começa sua aventura. Alguns piratas ainda estão na ilha, portanto tome cuidado. Pegue todos os cristais que puder para acumular vidas para as próximas fases.

Itens

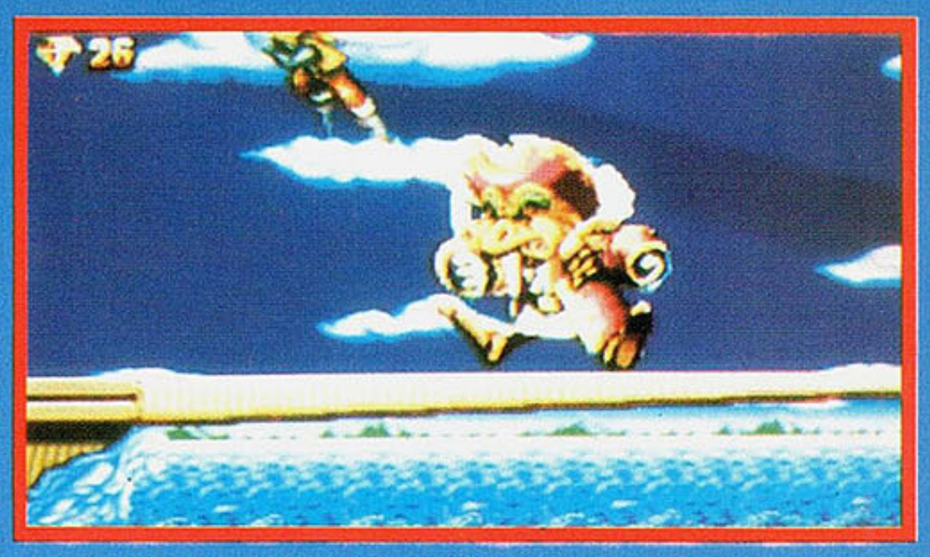
Coxinha: repõe metade de sua energia.
Coxão: Repõe totalmente sua energia.
Cristal: Quando você junta cem deles na mesma fase ganha uma vida. Não acumula de uma fase para outra.
Taça: Vale o mesmo que dez cristais.
Coroa: Vale cinquenta cristais.
Havoc: Uma vida.
Marcador: Marca o lugar onde você estava antes de morrer.

Hyper Tip

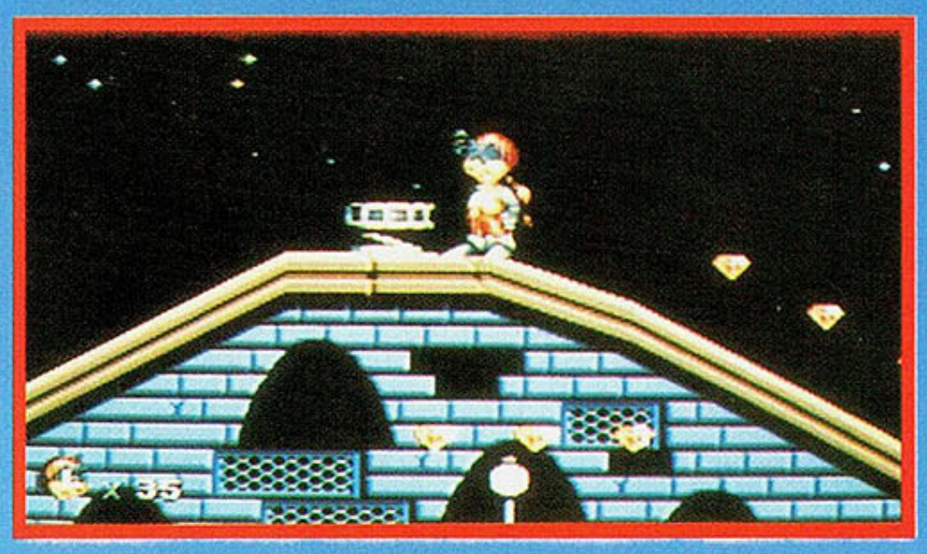
Neste local você pode juntar até cem vidas! Pule neste ponto, onde existe um trampolim escondido. Você vai chegar a uma plataforma móvel, que o levará até outras plataformas onde estão as vidas. Pegue todas as vidas e se suicide. Você vai ficar com quatro vidas de bônus. Repita a operação até conseguir o número de vidas desejado.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Pirate Ship
Fique esperto com os barris que estão pendurados no mastro. Caso eles caiam em você, pode esperar Havoc parar de dançar para continuar. Suba nos mastros usando os elevadores. Lá em cima existem muitos itens.

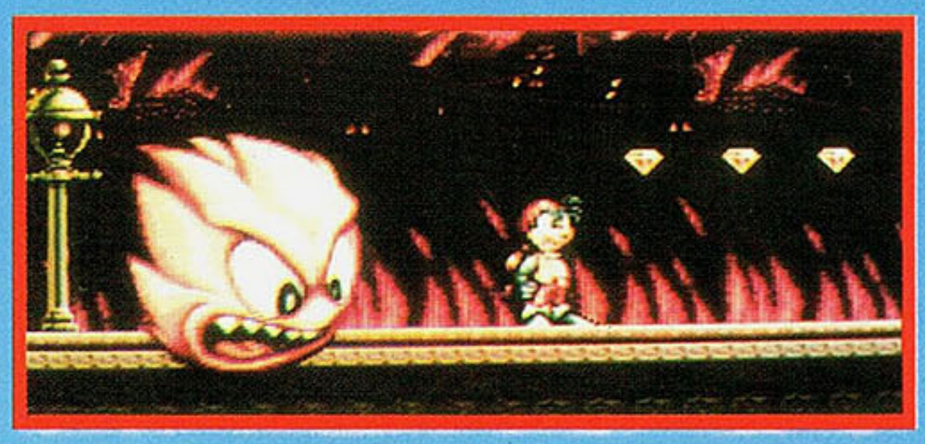


Boss
O famoso Bernardo vem pessoalmente tentar acabar com você. Fique no canto esquerdo da tela, indo para perto dele para atacá-lo com chutes. Quando ele ficar nervoso afaste-se e repita a operação. Na hora que ele vier na sua direção, pule na sua cabeça e fuja.



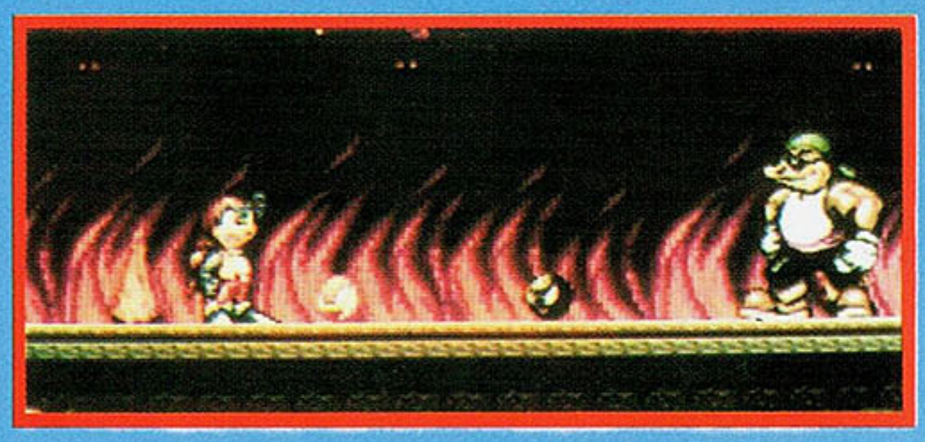
Otarucean 1
A sua busca continua neste porto. Não chegue muito perto dos ratos-pezudos, ou eles esmagam você. Tome cuidado também com os ratos voadores. No local da foto, pule no trampolim e siga o caminho de cristais até achar um coxão e uma vida.

Boss
O cachorrão é viciado em chiclete, e alterna as formas de ataque entre jogar bolas ou tentar te esmagar. Dê um chute no cara e fuja para o canto. Oriente-se pela sombra dele para atraí-lo para o canto e escape. Após o terceiro salto, ele vai sair pulando pela tela. Para escapar, fique em um dos cantos.



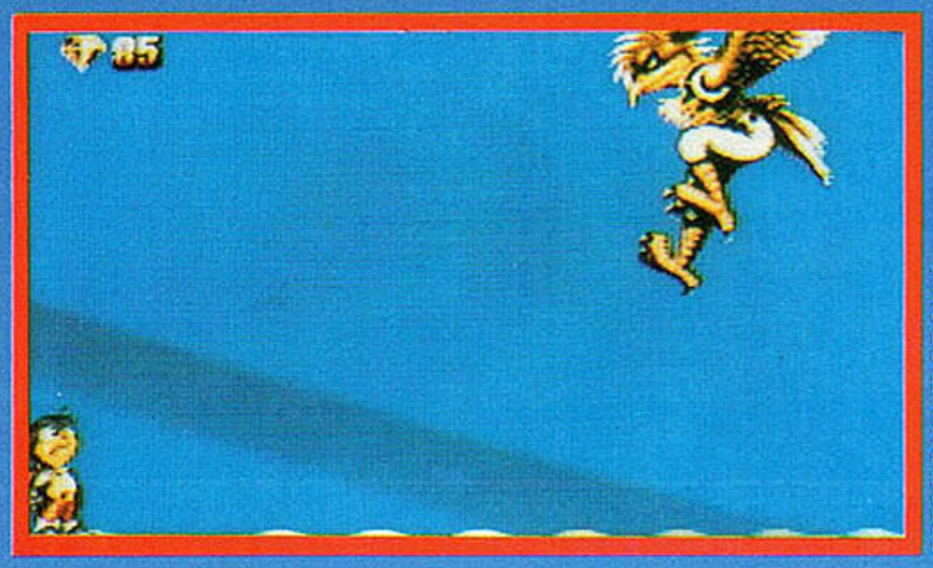
Burning Hamlet
Tá vendo o fugitivo de fogueira na foto? Ele vai te perseguir pela fase inteira, portanto tome cuidado. E para complicar um pouco mais a fase é cheia de poças de lava. Te cuida! Use a bomba d'agua para acabar com as chamas menores.

Mt. Chester 1
A ação sai do fogo e vai diretamente para o gelo. Nesta montanha cheia de neve pule as pedras que descem rolando encosta abaixo. Fique esperto com os pássaros, pois caso eles acertem você em uma plataforma eles irão derrubá-lo, o que na maioria das vezes é fatal. Neste tabuleiro, pule nas pedras com setas. Elas indicam para onde a pedra irá se movimentar.



Boss
Esta toupeira lança bolas que explodem perto de você. Desvie da primeira e pule no meio das outras para evitar as explosões. Quando ela entrar no chão, fique no meio dos montes de terra e acerte-a no momento em que ela pular. Repita a operação até acabar de vez com a toupeira.

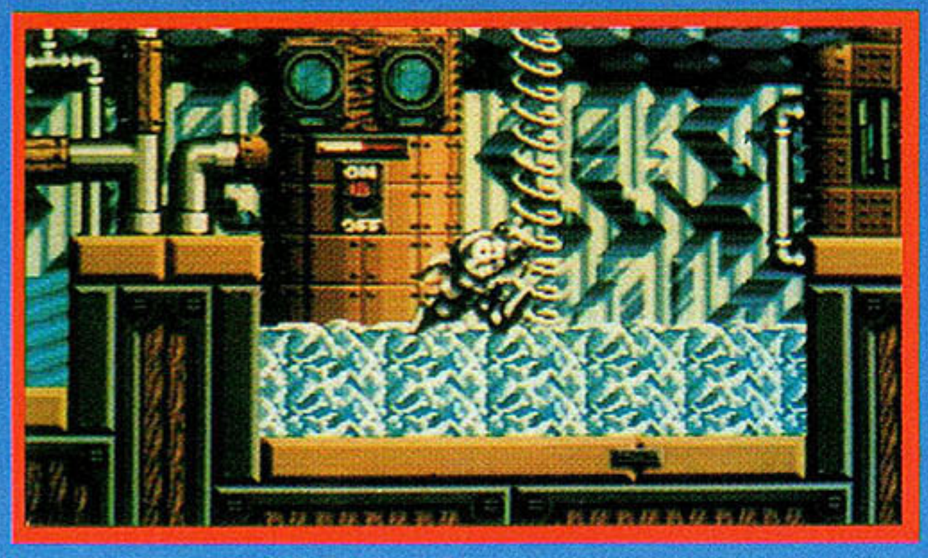
Agora, além das pedras e pássaros, você enfrenta também ratos incendiários. Pule o fogo e acerte chutes para acabar com eles. Não deixe de marcar a tela com os marcadores, pois é um saco perder uma vida e ter de voltar do começo da fase. Os tabuleiros estão de volta e mais difíceis. Siga as setas para saber para onde ir.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

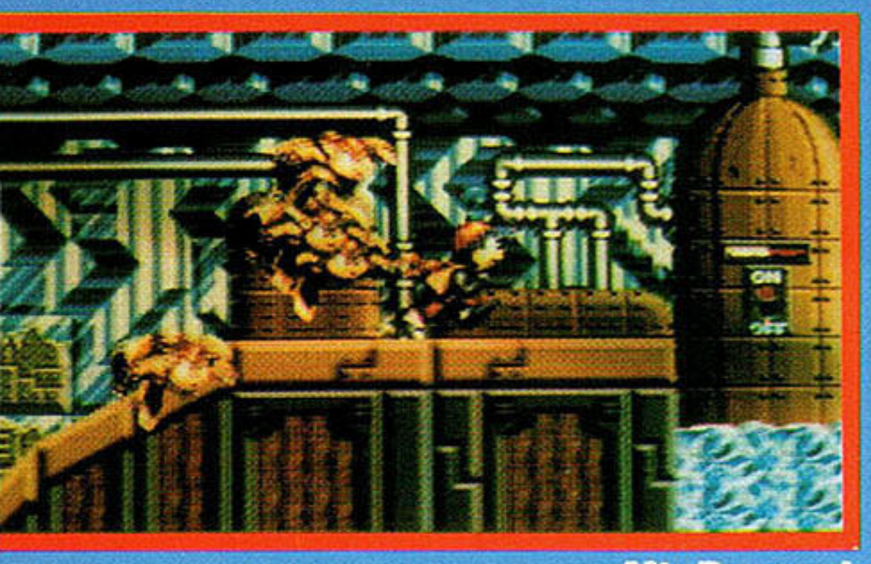
Boss

Desvie-se dos pássaros menores e espere que eles se juntem para formar este abutre gigante. Quando ele começar a dar rasantes, pule e espere que ele pare para voltar a atacá-lo.



Frozen Palace 1

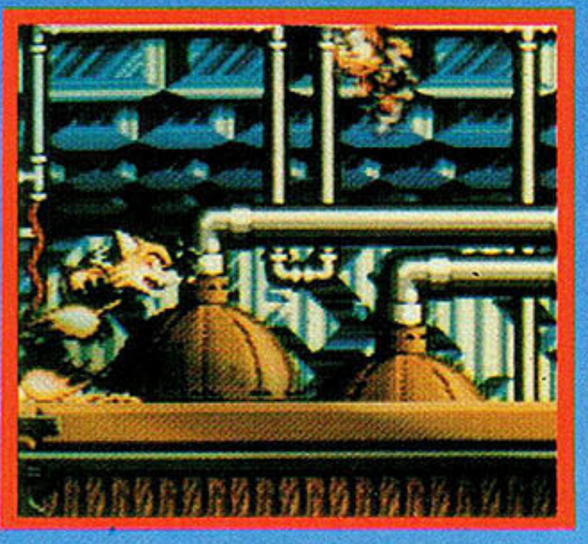
Neste castelo existem poços com água. Caso o reator congele a água com você dentro, uma boa parte de sua energia dança. Tome cuidado também com os espetos de gelo que costumam aparecer em baixo de plataformas pequenas. Fique esperto também com esses esquilos, que têm o péssimo hábito de aparecer do nada. Detone-os e siga em frente.



Frozen Palace 2

Esta fase é um repeteco da Frozen Palace 1. Use as mesmas táticas e fique esperto com os marcadores: eles estão muito escassos aqui. Os esquilos estão de volta também. Só que agora em maior número. Fuja sempre que possível.

Boss

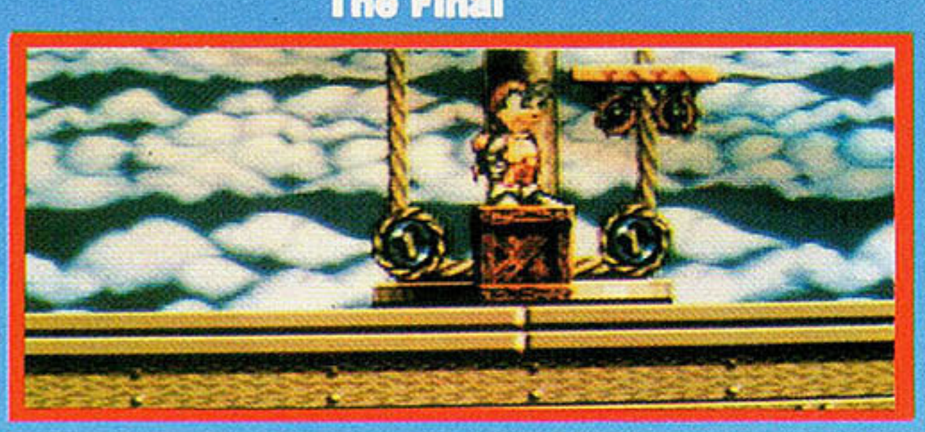


A raposa é metida a piloto de Fórmula 1. Enquanto ela estiver correndo pela tela, pule para desviar e acerte-a na queda. Quando ela saltar, desvie e prepare-se para acertá-la quando ela cair. Tome cuidado ainda com sua magia de fogo.

Mt. Bernardo 1

Você está chegando perto de seu objetivo. Dentro da montanha de Bernardo, o que não faltam são armadilhas. Plataformas falsas, espetos por todos os lados e muito mais. Use as formigas como meio de transporte e não pule em cima dos tigres com capacetes espinhudos. Nestas plataformas que se mexem, fique em cima das roldanas para não cair.

The Final

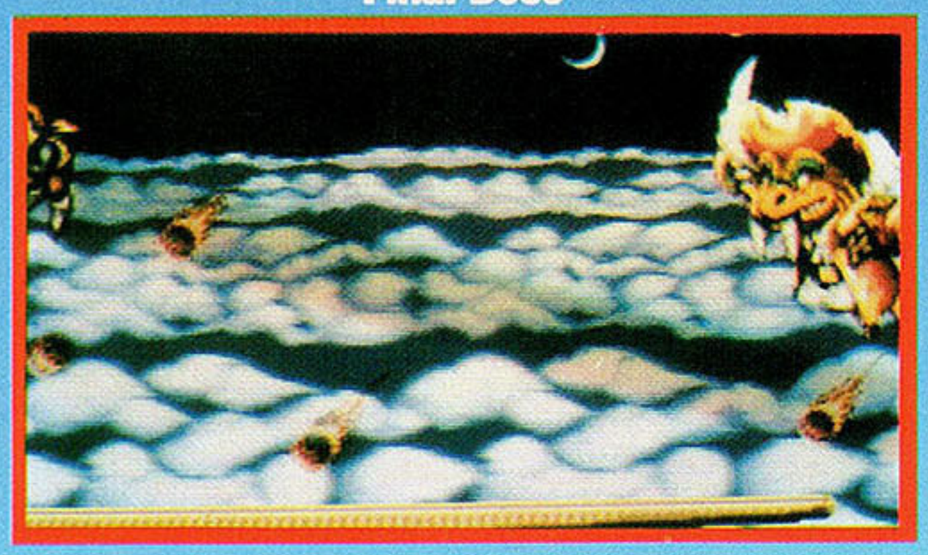


Bernardo conseguiu encontrar a jóia e, com seu poder, fez um navio voador. Abuse de chutes para acabar com os ratos voadores e siga as setas para acertar o caminho. Use as caixas para atingir os locais mais altos.

Mt. Bernardo 2

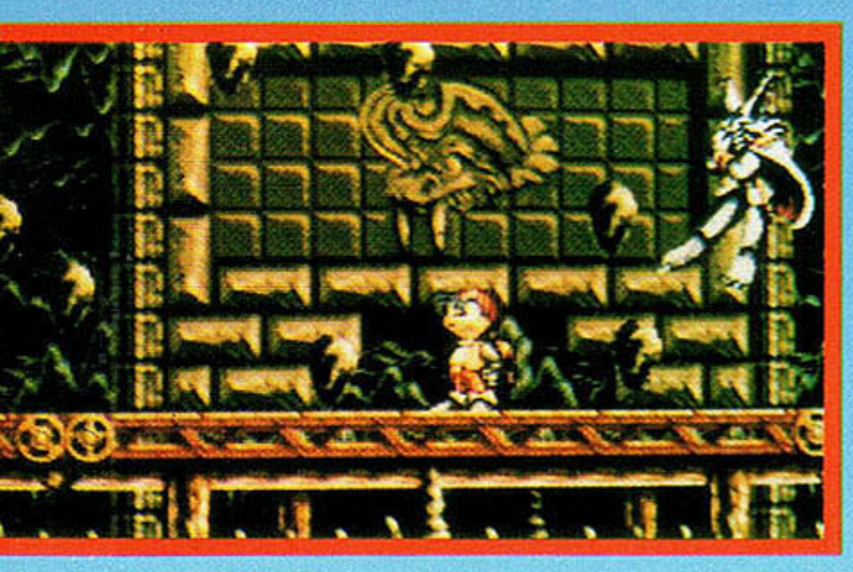
Aqui, o que mais vai te dar trabalho são os espetos no teto. Não pule em baixo deles, se não, um abraço. Já nas formigas, a novidade são os porcos-espinhos no meio da linha. Cuidado para não tocar neles. Fique esperto nessas plataformas: é fácil cair.

Final Boss



É chegada a hora. Scoundrel Bernardo tem a pedra, o que lhe dá grandes poderes. Quando ele fizer chover fogo, fique no canto esquerdo pulando Após a quarta rodada de chuva, a ponta de sua espada vai brilhar. É o momento de acertar um chute e se esconder. Ele vai usar o poder da pedra novamente. Desvie-se como antes e espere que ele voe para o outro lado. Agora, acerte um chute e corra de seu raio teleguiado. Repita até derrotá-lo de uma vez por todas.

Boss



O lobão é metido a paranormal. Primeiro, quando ele soltar os tiros de energia, fique abaixado e ataque na hora em que ele parar. Espere que ele faça algumas pedras levitarem. Acompanhe o movimento delas até aparecer uma brecha e passe para o canto oposto ao do lobo. Ele vai lançar as pedras. Desvie-se pulando e abaixando. Depois disso tudo ele ainda vai se multiplicar. Acerte-o e repita a operação.